



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sindrom down (*down syndrome*) merupakan kelainan genetik yang terjadi karena adanya masalah pada pembelahan kromosom bayi saat dikandung oleh ibunya. Kelainan ini umumnya terjadi pada 1 dari 1.250 kelahiran dengan ibu hamil berusia 25 tahun keatas, dan probabilitasnya bertambah besar seiring dengan bertambahnya usia ibu pada saat mengandung. Anak yang lahir dengan *down syndrome* memiliki ciri fisik yang berbeda dengan anak pada umumnya, selain itu mereka juga memiliki keterlambatan dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan perawatan khusus berupa terapi. Terapi pada anak *down syndrome* terdiri dari terapi fisik, okupasional, dan terapi wicara, dimana ketiga terapi tersebut dapat membantu anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (“Sindrom Down,” 2016).

Sacks dan Buckley (2003) mengatakan bahwa anak pengidap *down syndrome* cenderung memiliki kemampuan motorik yang kurang berkembang secara optimal, namun hal ini dapat dibantu dengan memberikan terapi secara bertahap dan berkelanjutan. Salah satu media yang dapat menjadi pilihan terapi motorik pada anak adalah origami, atau seni melipat kertas yang bertujuan untuk mengubah selembar kertas menjadi sebuah bentuk baru dengan mengikuti pola tertentu, misalnya bentuk burung atau pesawat. Origami memiliki tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan sang anak, lalu melalui

kegiatan melipat kertas dan mengikuti pola, origami dapat mengasah kemampuan berpikir (kognitif) dan gerak motorik halus sehingga bisa dijadikan sebuah terapi yang baik untuk anak berkebutuhan khusus (Strickland, 2016).

Berdasarkan wawancara via telepon yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 22 November 2016 kepada 11 orangtua dengan anak *down syndrome*, semua mengetahui bahwa origami bisa menjadi salah satu alternatif terapi motorik halus namun belum pernah mempraktekkannya di rumah. Selama ini mereka melakukan terapi untuk anaknya di sebuah lembaga pelatihan bersama dengan terapis anak berkebutuhan khusus dalam frekuensi rata-rata dua kali dalam seminggu. Selebihnya orangtua juga mencoba untuk melatih anaknya di rumah, namun karena adanya keterbatasan media maka orangtua biasanya hanya melatih anak melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti menggambar, menulis, ataupun berbicara, tanpa adanya media terapi tertentu.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis tersebut juga menyatakan bahwa media yang sering diakses oleh para orangtua dengan anak *down syndrome* adalah media internet yang biasanya digunakan untuk membuka media sosial ataupun aplikasi *chatting*. Berdasarkan perilaku audiens yang diperoleh, penulis mempertimbangkan untuk membuat *website*, dimana dalam *website* tersebut dapat memuat konten audio dan visual sehingga cocok untuk menjadi media *tutorial* origami. Miller (2016) juga mengatakan bahwa *website* dapat terus memperbaharui isinya dengan menambahkan gambar, video, artikel, bahkan musik, sehingga memberikan berbagai kelebihan dari media cetak.

Minimnya media yang dimiliki oleh orangtua untuk melakukan terapi di rumah dan terbatasnya frekuensi terapi mendorong penulis untuk merancang sebuah *website* media pembelajaran origami bagi anak-anak pengidap *down syndrome*. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat memfasilitasi kebutuhan akan adanya terapi yang berkelanjutan dengan cara menyediakan sarana edukasi yang dapat diakses oleh orangtua dengan anak *down syndrome* sebagai salah satu alternatif terapi syaraf motorik halus yang dapat dilakukan di rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah perancangan *website* ini sebagai berikut:

- Bagaimana perancangan *website* sebagai media pembelajaran origami yang informatif untuk terapi motorik halus kepada target audiens?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan awal perancangan, maka penulis menetapkan batasan masalah dalam pengerjaan *website* ini. Batasan tersebut terdiri dari batasan demografis, geografis, dan psikografis. Berikut adalah jbaran dari batasan perancangan *website* yang dikerjakan:

Target Primer: Dewasa

- a) Geografis

Kota : Jakarta

- b) Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Ekonomi : Golongan kelas menengah dan menengah keatas

Usia : 25-45 tahun

c) Psikografis

Gaya Hidup : Orangtua dengan anak pengidap *down syndrome*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Merancang *website* sebagai media pembelajaran origami yang informatif untuk terapi motorik halus kepada target audiens.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat tugas akhir bagi:

1. Penulis

Berkat perancangan tugas akhir ini, penulis dapat menambah pengetahuan mengenai cara mengelola *website* yang bertujuan sebagai sarana edukasi agar mudah dipahami oleh target audiens. Penulis juga dapat mengaplikasikan keterampilan dan ilmu yang dipelajari di universitas kedalam sebuah karya nyata. Perancangan tugas akhir ini juga ditempuh penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain.

2. Masyarakat

Melalui perancangan tugas akhir ini, masyarakat dapat lebih memahami mengenai origami, yang penulis harapkan dapat menjadi alternatif terapi bagi anak pengidap *down syndrome* dalam mengasah kemampuan motoriknya.

3. Universitas

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam merancang sebuah *website* yang efektif dan edukatif.

1.6 Metodologi Pengambilan Data

Untuk membantu proses perancangan *website* ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber, dimana narasumber yang dimintai keterangan adalah orangtua dengan anak *down syndrome* dan terapis anak berkebutuhan khusus. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pola perilaku anak, metode pembelajaran yang efektif, serta kurikulum terapi yang digunakan untuk anak *down syndrome*.

2. Kuesioner

Penulis membagikan kuesioner kepada target audiens, yang bertujuan untuk menemukan preferensi visual sebagai acuan perancangan *website*.

1.7 Metodologi Perancangan

Menurut Eric Miller (2016), terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan *website*, antara lain:

1. *Research*

Penulis melakukan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan origami (pengertian, teknik, bahan, dan pola pembuatan) dan *down syndrome* (pengertian, penyebab, perilaku, dan pola perilaku), data tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menentukan tujuan utama dari *website* yang dibuat.

2. *Brainstorming*

Penulis mulai mencoba membuat sketsa untuk menyusun elemen-elemen (konsep web, *layout*, warna, gambar, *typeface*) yang kemungkinan akan dimuat kedalam *website*.

3. *Decide on Technical Requirements*

Penulis menentukan *software* yang akan dipakai dan bagaimana *website* tersebut dikelola. Dalam perancangan *website* ini, penulis menggunakan Adobe Dreamweaver dan kode HTML serta CSS untuk menyusun isi web.

4. *Write an Outline*

Penulis membuat perincian konten yang akan dimuat dalam sebuah *web page*, perincian ini juga termasuk detail fitur-fitur yang hendak digunakan.

5. *Create Wireframes*

Penulis membuat sketsa layout *website* berupa garis dan kotak yang digunakan untuk mengelompokkan informasi yang ingin dimuat dalam setiap halaman *website*. Hal ini dapat membantu menentukan fokus pembaca pada saat melihat halaman *website*.

6. *Design the Website*

Penulis mencoba merealisasikan *wireframe* yang sebelumnya dibuat dengan cara memasukkan tulisan dan gambar aslinya, dengan demikian terbentuklah sebuah *prototype* website yang statis.

7. *Build Web Pages*

Penulis mengubah *prototype* statis menjadi *web page* yang interaktif dengan menggunakan kode HTML, CSS, serta javascript yang diperlukan.

8. *Develop the Website*

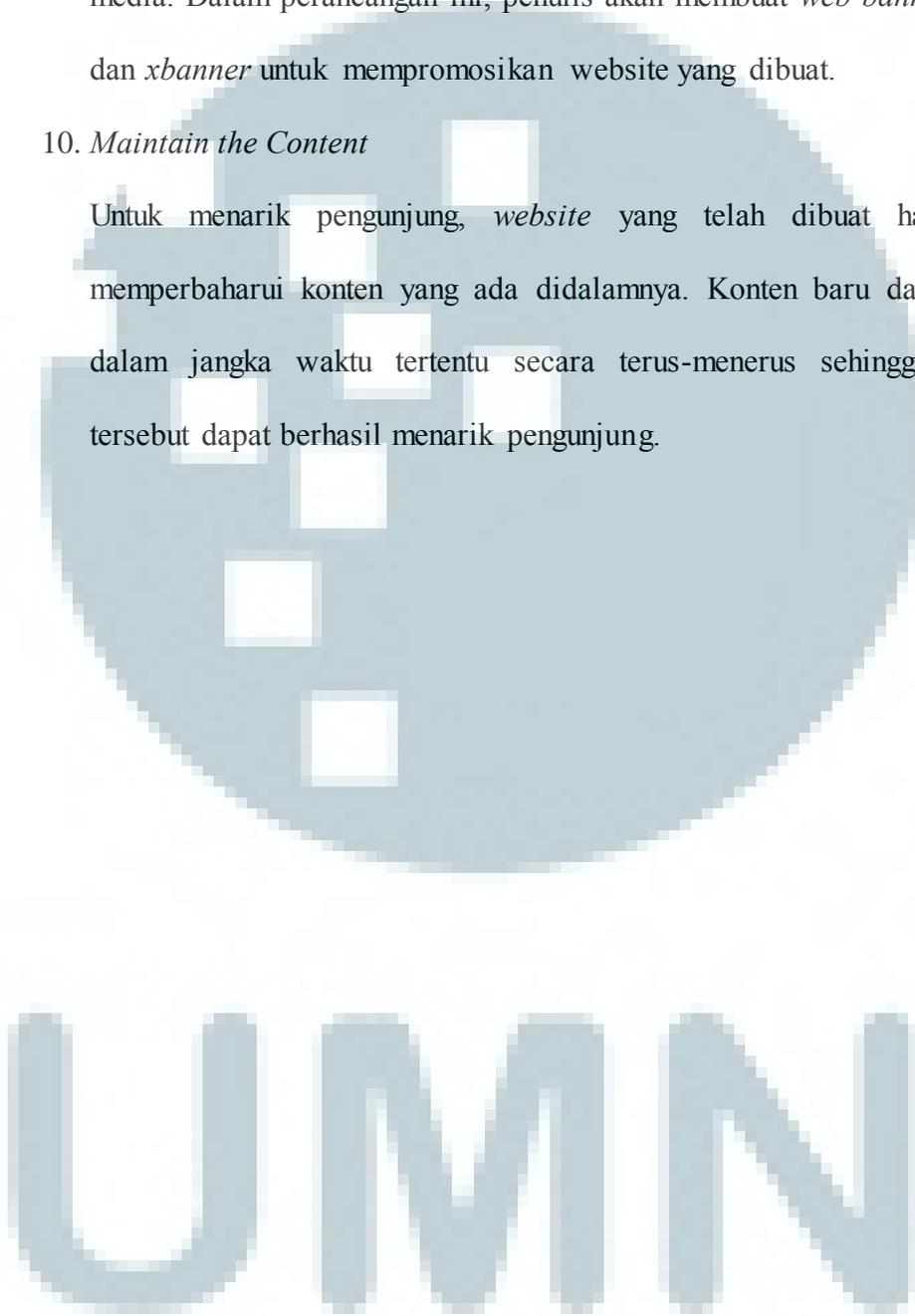
Setelah membuat masing-masing *web page*, penulis harus menyatukan halaman-halaman tersebut menjadi sebuah *website* yang utuh. Selain itu, penulis juga harus memperhatikan cara mengatur dan menambah konten sehingga mudah dioperasikan oleh administrator *website*.

9. *Promote the Website*

Website yang telah *online* kemudian dipromosikan melalui berbagai media. Dalam perancangan ini, penulis akan membuat *web banner*, poster dan *xbanner* untuk mempromosikan website yang dibuat.

10. *Maintain the Content*

Untuk menarik pengunjung, *website* yang telah dibuat harus terus memperbaharui konten yang ada didalamnya. Konten baru dapat dipost dalam jangka waktu tertentu secara terus-menerus sehingga *website* tersebut dapat berhasil menarik pengunjung.



UMN

1.8 Skematika Perancangan

Tabel 1.1. Skematika Perancangan Tugas Akhir

